Manual de Brincadeiras da

Mônica

© 2001 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

Maurício de Sousa
EDITORA
GLOBO

Material com direitos autorais

Oi, leitor!

Outro dia, a turma estava no campinho, mas não sabia do que brincar. Eu dei umas idéias, o Cebolinha deu outras e logo cada um começou a lembrar de uma brincadeira diferente. Aí, modéstia à parte, eu tive a melhor idéia de todas. Resolvi reunir num livro os jogos, truques, brinquedos e poesias que nós mais gostamos.

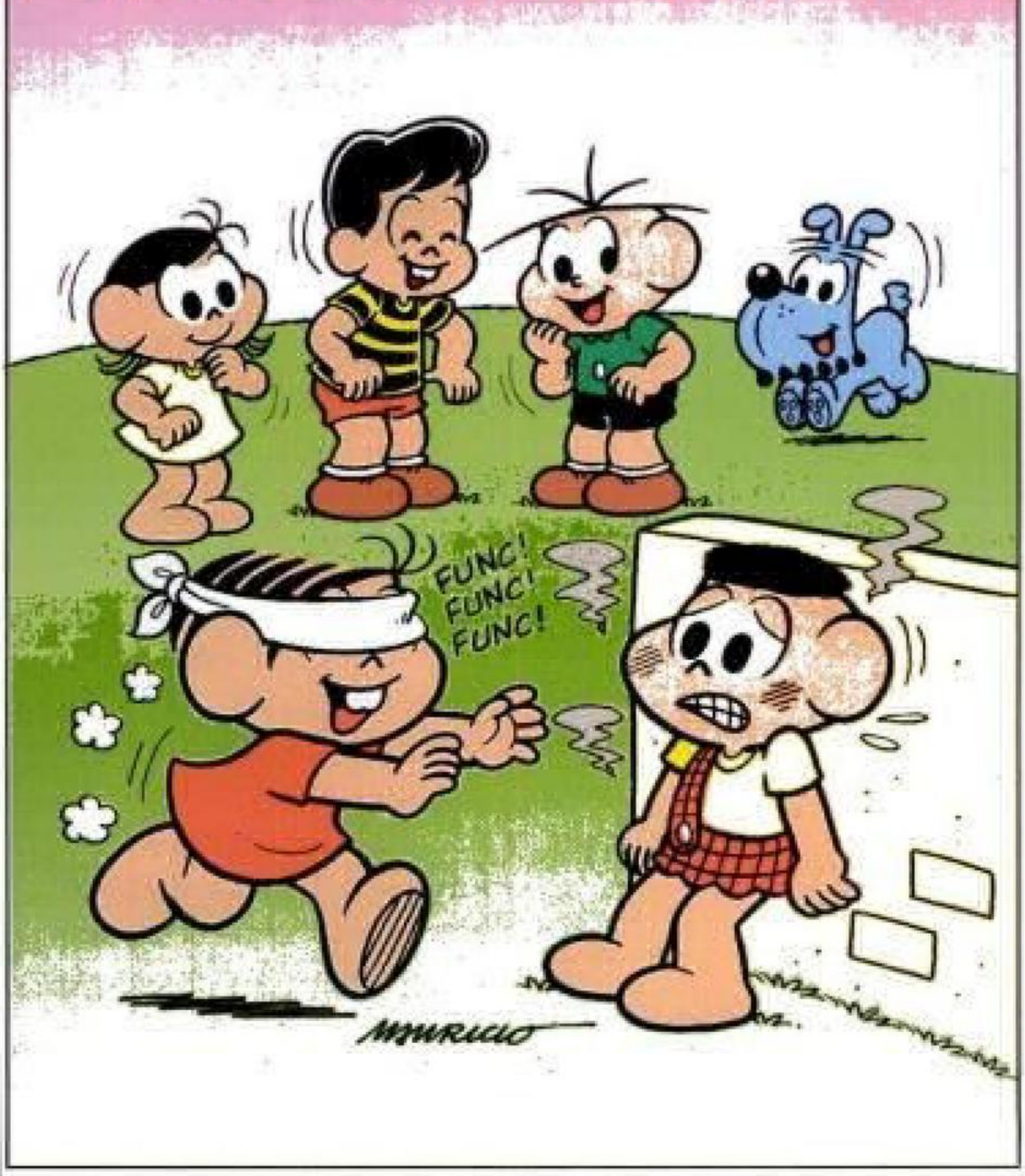
Agora, por que você não vem brincar com a gente?

Um beijo da

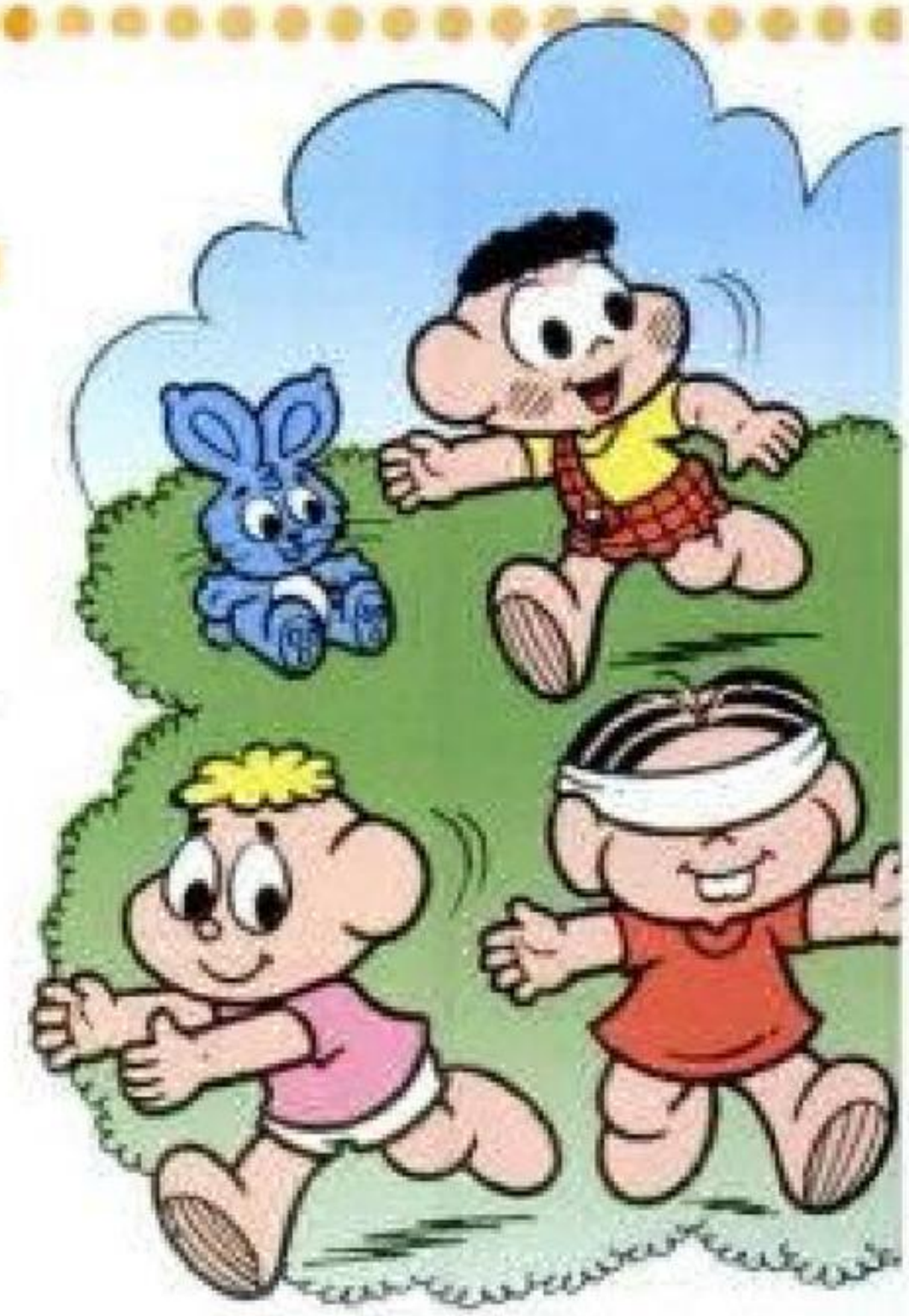
Mônica

Capítulo 1

BRINCADEIRAS



Cabra-Cega



O Cebolinha convocou os meninos pra mais uma reunião secreta do clubinho:

— Chamei vocês *pla* uma *leunião extla, polque* bolei um plano infalível que vai dar um fim naquele coelhinho *encaldido*.

— Já ouvi esse papo antes! — disse o Cascão.

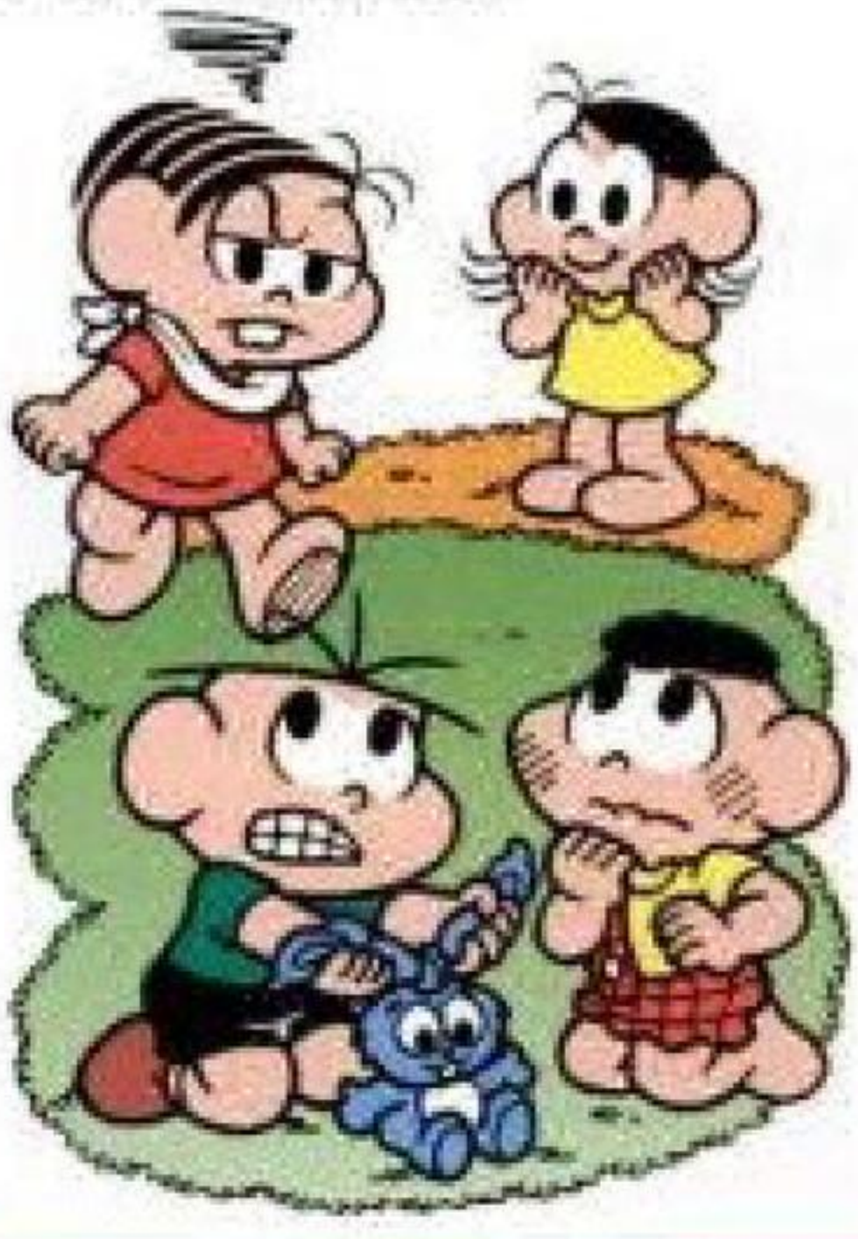
— Desta vez vai dar *celto*! Vamos convidar a Mônica *pla blincar* de *Cabla*-Cega. Quando ela estiver com os olhos vendados, nós pegamos o Sansão e damos o *fola*!

Você e sua turma já brincaram de *Cabra-Cega*? Olha como é legal: primeiro, combinem até onde vai a área da brincadeira. Se o espaço for muito pequeno, não dá pra correr. Se for muito grande, a cabra-cega não vai conseguir pegar ninguém. Tirem a sorte pra ver quem será a cabra-cega e usem um lenço para vendar seus olhos. Girem a cabra-cega e, ao mesmo tempo, comecem um jogo de perguntas e respostas:

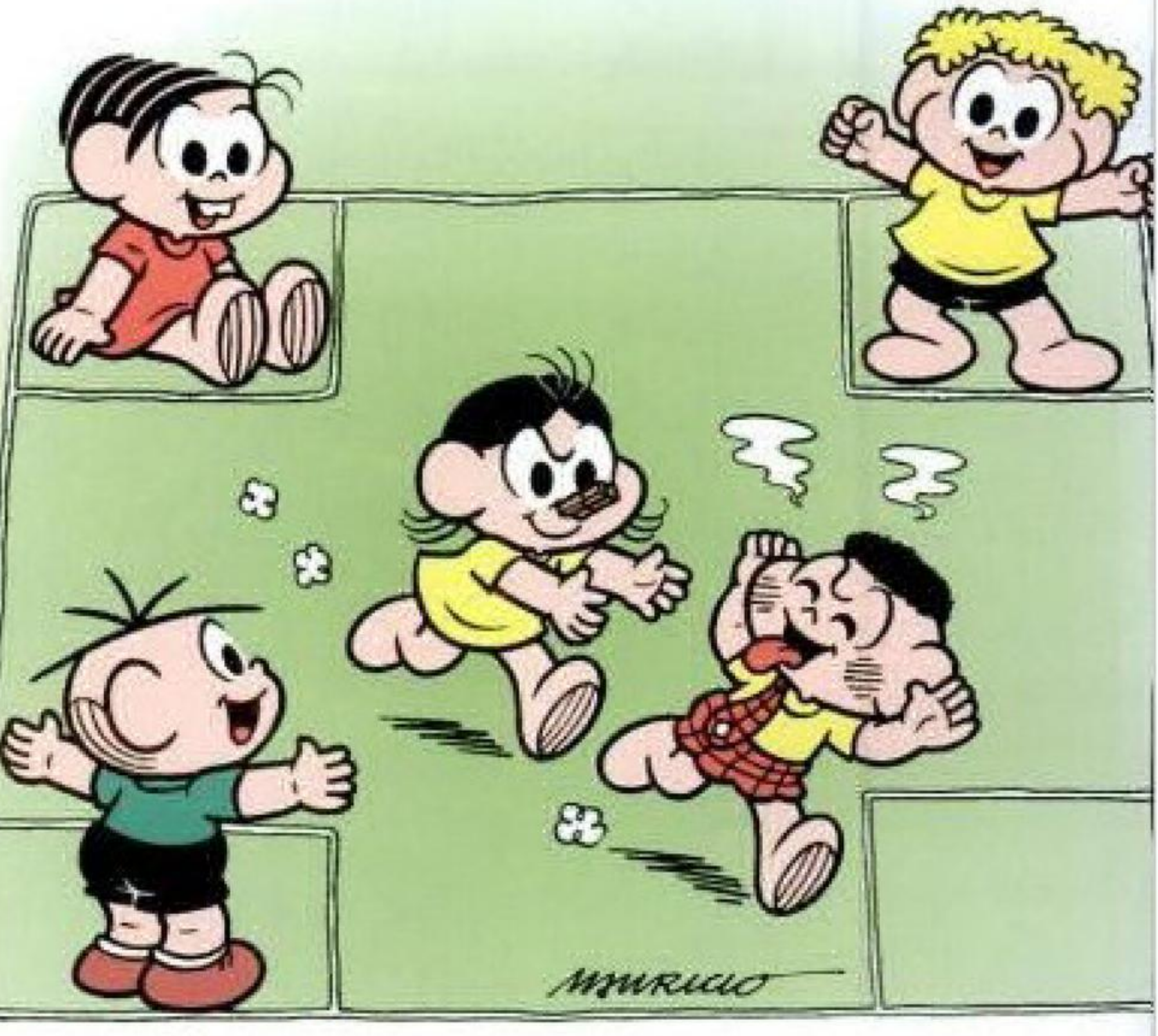
Todos: *Cabra-cega, de onde você veio?*
Cabra-Cega: *Vim lá do moinho.*
Todos: *O que você trouxe?*
Cabra-Cega: *Um saco de farinha.*
Todos: *Me dá um pouquinho?*
Cabra-Cega: *Não.*

É nesse ponto que a brincadeira pega fogo! Todos saem correndo, enquanto a cabra-cega tenta agarrar alguém. Quando conseguir, ela ainda tem que adivinhar o nome de quem foi pego. Se acertar, ele será a próxima cabra-cega. Se errar, a cabra-cega continuará a mesma.

O plano do Cebolinha quase deu certo. Só que o Cascão pisou na bola. Ele amarrou demais o lenço e quando a Mônica foi afrouxar o nó, viu os meninos com a mão na massa, ou melhor, no Sansão. Aí, sobrou coelhada pra todo mundo.



Gato e Rato



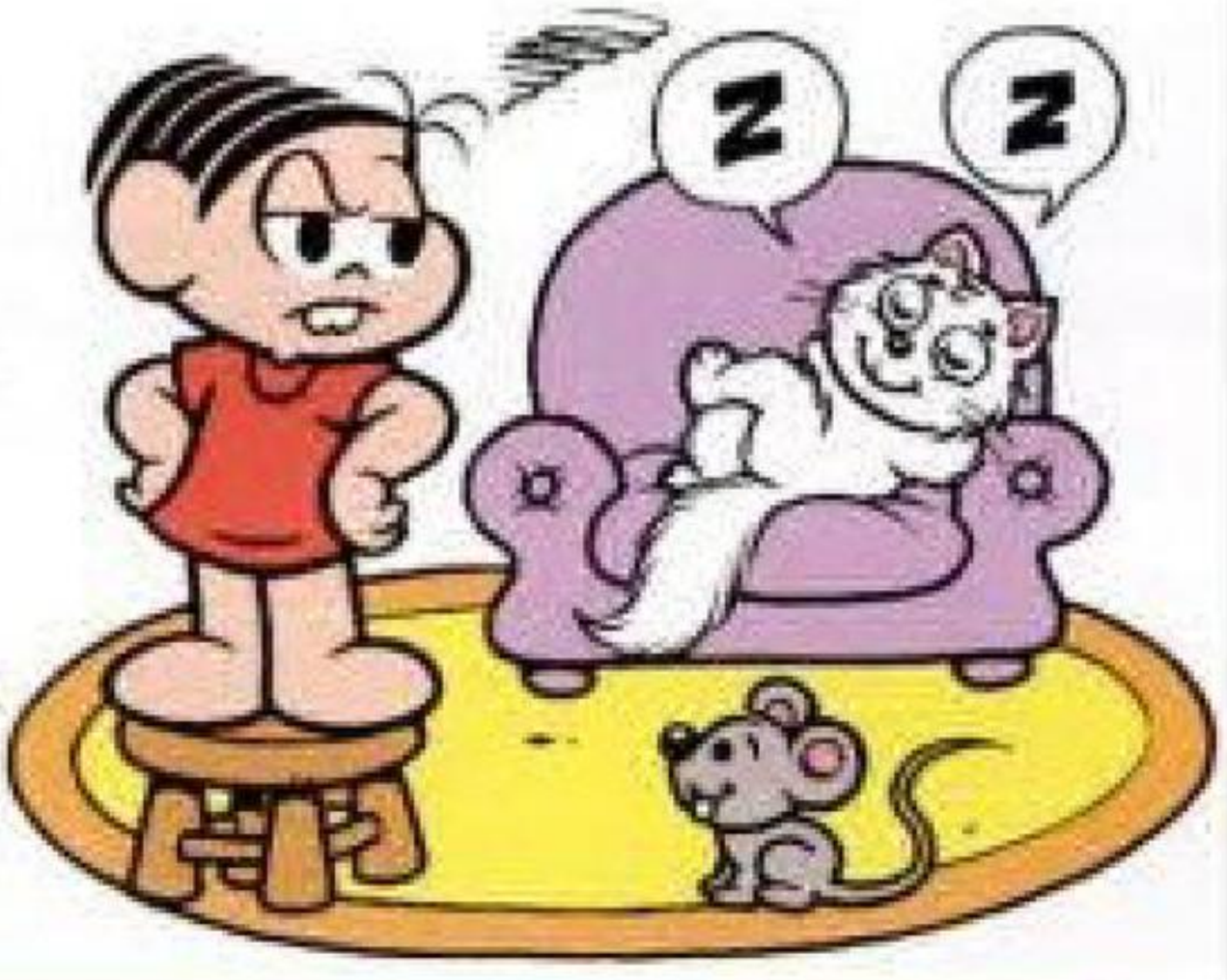
A Mônica estava entrando na sala quando deu de cara com um camundongo. Foi o maior susto! Sem pensar duas vezes, correu até a casa da Magali e pediu o Mingau emprestado. No caminho, ela lembrou da brincadeira *Gato e Rato*.

É assim: você e mais quatro amigos tiram a sorte pra saber quem será o gato. Depois, risquem no chão um quadrado bem grande. Em cada canto, desenhem um quadradinho, como na página ao lado, para fazer as tocas dos ratos.

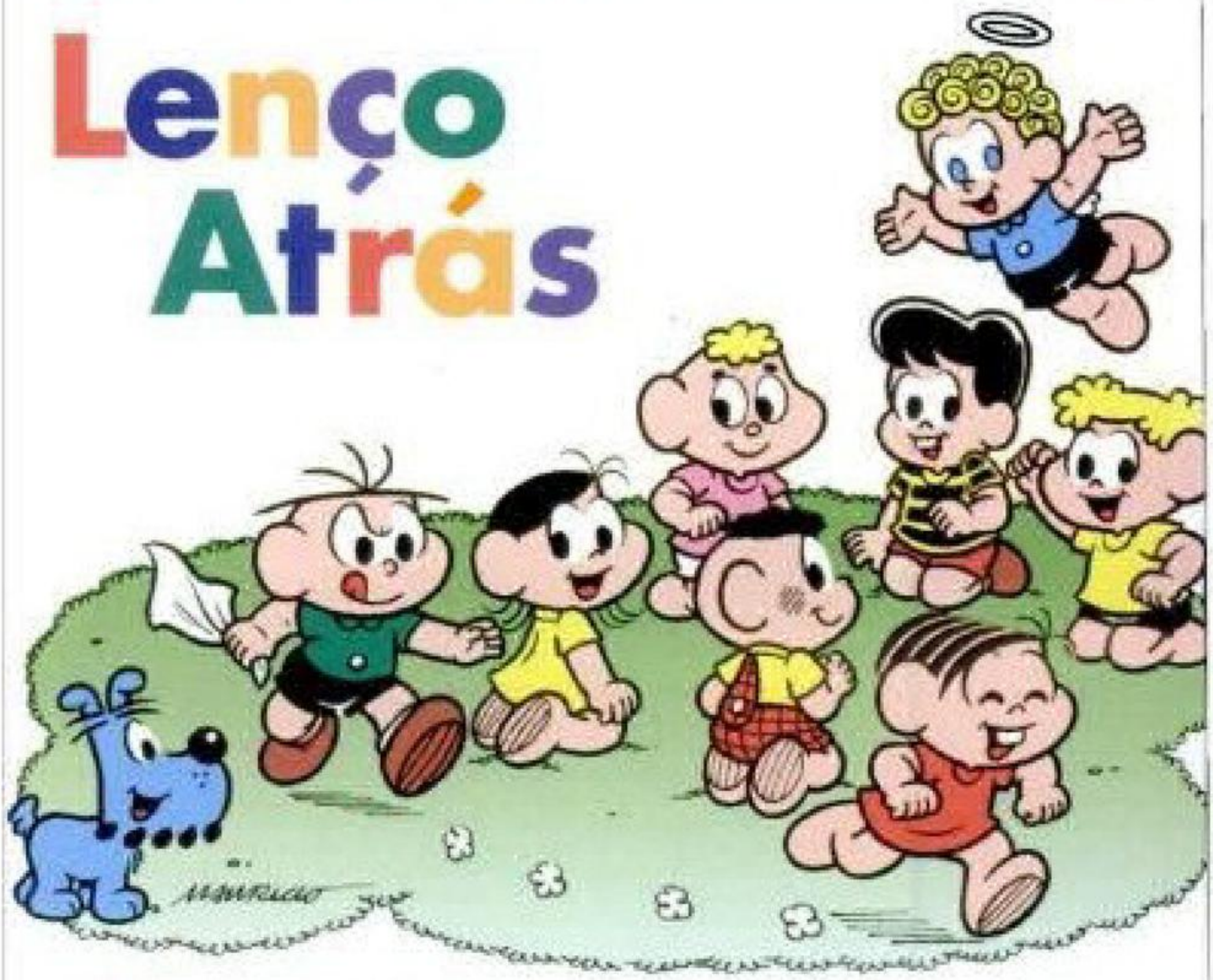
O gato fica no meio do quadrado e os ratos em suas tocas. Enquanto os ratos estiverem dentro das tocas o gato não pode pegá-los.

Dois ratos não podem ocupar uma toca ao mesmo tempo, por isso é bom que combinem o momento exato de mudar de lugar pra que ninguém fique sem toca. Eles devem combinar isso discretamente, de preferência através de sinais, para que o gato não saiba quando vão deixar as tocas. O primeiro que for capturado será o gato.

Quando o Mingau olhou pro camundongo, em vez de fazer o que qualquer outro gato faria, deu um bocejo, pulou no sofá e tirou a maior soneca. A Mônica não teve outra saída, senão subir num banquinho e gritar por socorro!



Lenço Atrás



A turma estava pensando em fazer alguma coisa pra passar a tarde. A Magali sugeriu que brincassem de *Lenço Atrás*. Todos toparam, mas ninguém tinha um lencinho ali. O Cebolinha, muito espertinho, disse que poderiam usar o Sansão e a Mônica topou.

Você e sua turma sabem brincar de *Lenço Atrás*? Comecem tirando a sorte pra ver quem ficará com o lenço. Sentem no chão com as pernas cruzadas, formando uma roda. Aquele que estiver com o lenço, corre em volta da roda enquanto a turma recita o seguinte:

Mãe da Rua

Todo mundo sabe que a Mônica é a dona do pedaço. Por isso, o único jeito do Cebolinha ser o dono da rua é... brincando de *Mãe da Rua*!

Se você e seus amigos quiserem brincar, tirem a sorte para saber quem será a mãe da rua. Dividam-se em dois grupos. Cada grupo fica numa calçada e a mãe da rua no meio da rua.

Os participantes têm que atravessar de uma calçada para outra pulando em um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe da rua. Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros.

O primeiro a ser pego será a próxima mãe da rua.

A brincadeira termina quando a turma toda for capturada.

O grande problema é que o Cebolinha se empolga tanto quando chega a sua vez de ser a mãe da rua, que logo começa a gritar:

— A Mônica é baixinha e dentuça!

Aí, em vez de correr atrás dos outros, ele é que tem que fugir de um coelhinho voador...

Estátua

O Jeremias voltava para casa chupando um sorvete quando a Magali gritou:

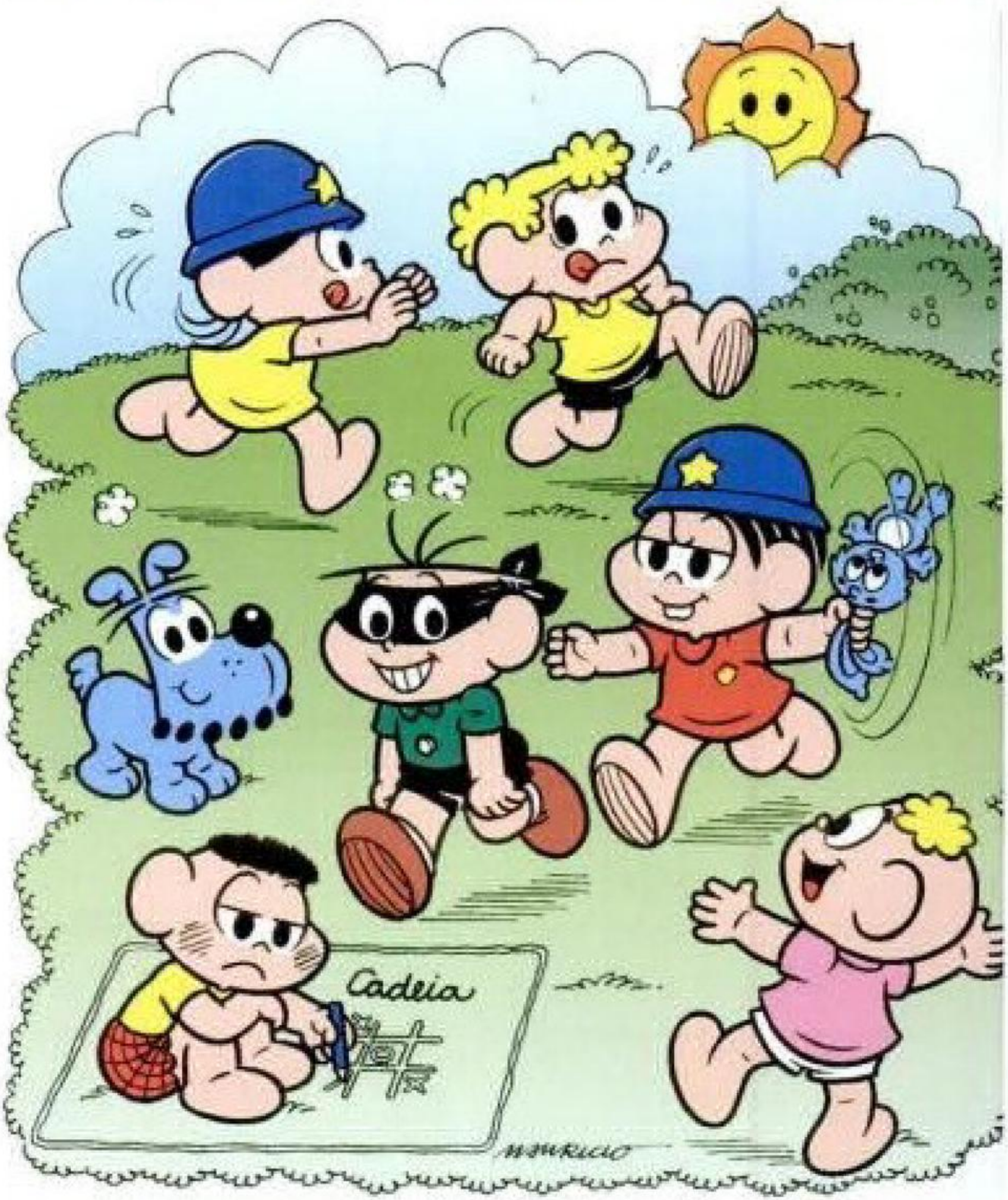
— Como está, fica!

Imediatamente, o Jeremias ficou durinho e a Magali... CHLEP! Engoliu o sorvete inteirinho.

Existe uma outra brincadeira em que a gente também tem que ficar parado sem se mexer. Chama-se *Estátua*. Pra brincar, é legal uma turma bem grande.

Comecem tirando a sorte pra ver quem será o escultor. Os outros serão as esculturas. Combinem qual estátua será a escolhida: a mais maluca, a mais bonita, a mais triste, a mais engraçada, a que tem maior equilíbrio ou outra que vocês quiserem.

O escultor segura um participante pela mão e começa a rodá-lo bem rápido. Assim que o escultor soltá-lo, ele deve ficar completamente imóvel, como uma estátua, não importa a posição em que cair. O escultor faz isso com todos e depois escolhe a estátua que mais gostou. Quem for escolhido será o próximo escultor. Pra isso, ele terá que ficar na mesma posição enquanto todos contam até dez bem devagar. Se não conseguir, o escultor continuará sendo o mesmo.


Cadeia
MAURICIO

Polícia e Ladrão

Quando a turma toda se reúne, logo pinta a idéia de brincar de *Polícia e Ladrão*. É que nessa brincadeira, quanto mais gente, melhor!

Pra começar é preciso seis participantes no mínimo. Escolham um lugar amplo, onde haja espaço pra correr, e combinem uma área que servirá de cadeia. Ela pode ser desenhada no chão com giz: um retângulo medindo uns quatro passos de comprimento por uns três de largura. Dividam-se em dois times e tirem a sorte. O vencedor escolhe se o seu time será o da polícia ou o dos ladrões.

Os policiais têm que capturar os bandidos. Quem for pego deve ir pra cadeia sem resistir. Para libertar um preso, basta pegá-lo pela mão e puxá-lo para fora da cadeia. Pode-se soltar até dois bandidos de uma só vez. A brincadeira acaba quando todos os ladrões forem presos.

Quantos Quilômetros?

A Mônica conhece brincadeiras superlegais para viagens. Quando ela tem que passar muitas horas no carro com os meninos, já vai preparada. Antes que eles reclamem que não agüentam mais olhar a paisagem, logo propõe brincar de *Quantos Quilômetros?*.

Veja como é divertido: os jogadores tiram a sorte pra escolher um chefe. Durante o caminho, quando virem um posto de gasolina, uma curva de estrada, uma igreja, uma árvore ou outra coisa que possa ser vista bem de longe, o chefe anota a quilometragem que o velocímetro está marcando. Aí, pergunta:

— Quantos quilômetros tem daqui até aquele posto de gasolina?

Cada participante dá o seu palpite. Quando o carro chegar no lugar marcado, o chefe confere as apostas no velocímetro. O vencedor é aquele que mais se aproximar da resposta certa.

Passa-Anel

A Mônica ganhou um anelzinho e resolveu fazer um pouco de charme. Quando encontrou a turma, perguntou se ninguém estava notando nada de diferente. O Cebolinha não perdeu a oportunidade:

— Olhando bem, *palece* que você está mais *golda*, Mônica!

— E mais dentuça! — emendou o Xaveco.

A Mônica foi logo rodando o seu coelhinho, mas a Magali salvou a situação:

— Puxa, que anelzinho legal! A gente bem que podia brincar de *Passa-Anel!*

Você e seus amigos também estão a fim de brincar? Primeiro, tirem a sorte pra ver quem vai passar o anel. Depois, sentem um ao lado do outro com as palmas das mãos unidas e esticadas para a frente.

O sorteado segura o anel entre as palmas e começa a passar as suas mãos entre as dos amigos. Sem que ninguém perceba, ele tem que deixar o anel escorregar para a mão de um dos companheiros e, durante algum tempo, fazer de conta que ainda está passando o anel. Quando terminar, aponta para um dos participantes e então pergunta:

— ***Você sabe com quem está o anel?***

Se acertar, o escolhido será o próximo a passar o anel. Se errar, quem recebeu o anel é que vai passá-lo.

Amarelinha

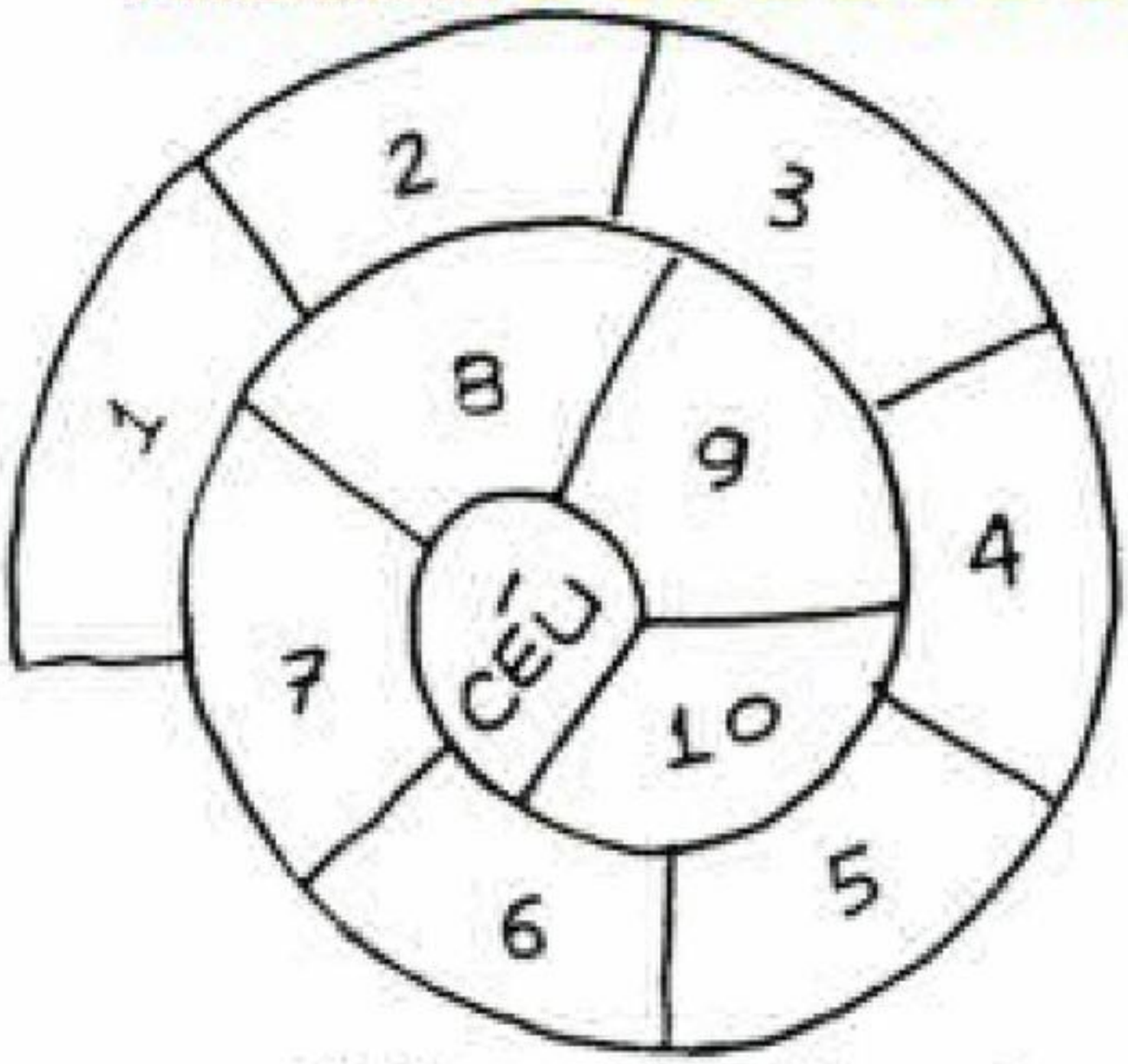
O Anjinho estava na maior soneca quando... TUM! Uma pedra acertou a sua nuvem. Ele desceu até o campinho onde a turma brincava de *Amarelinha*.

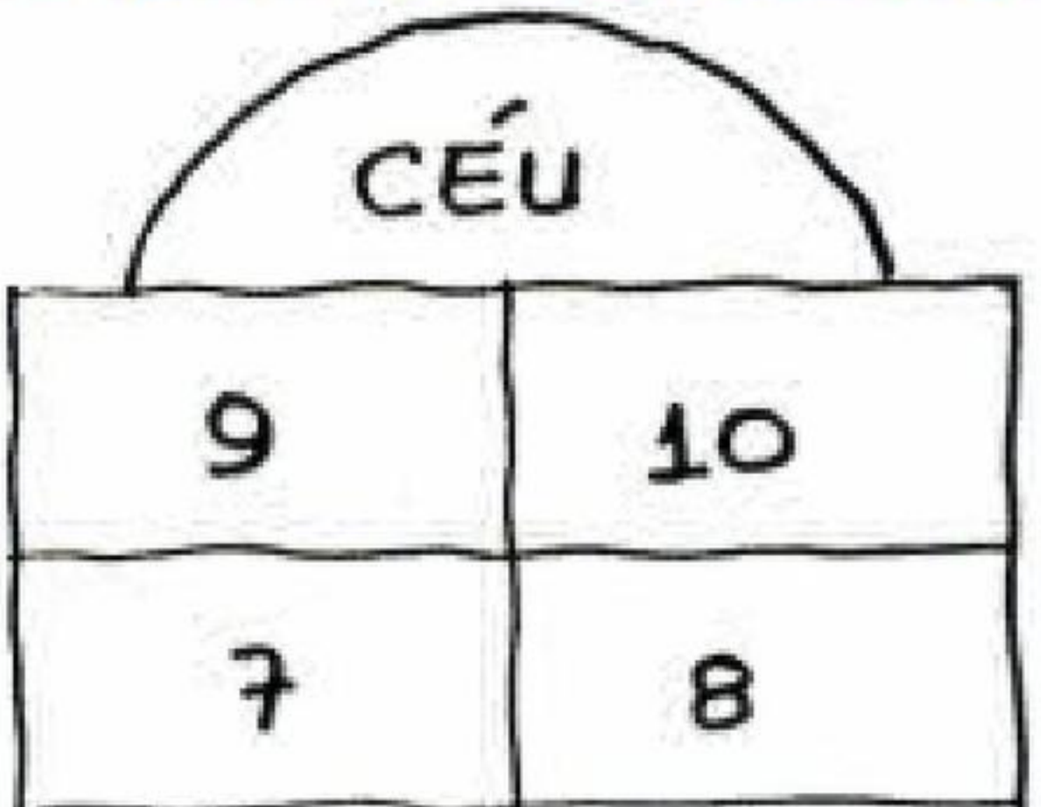
— Ei, que idéia foi essa de me acertar uma pedra?

— Foi sem querer! — explicou a Mônica. — O Franjinha resolveu tirar um sapo horroroso do bolso e com o susto joguei a pedrinha pro alto!

— Olha aqui... — respondeu o Franjinha. — Ele não tem nada de horroroso. É só um sapo que estou usando numa experiência. E aposto que pula *Amarelinha* melhor do que você!

Amarelinha

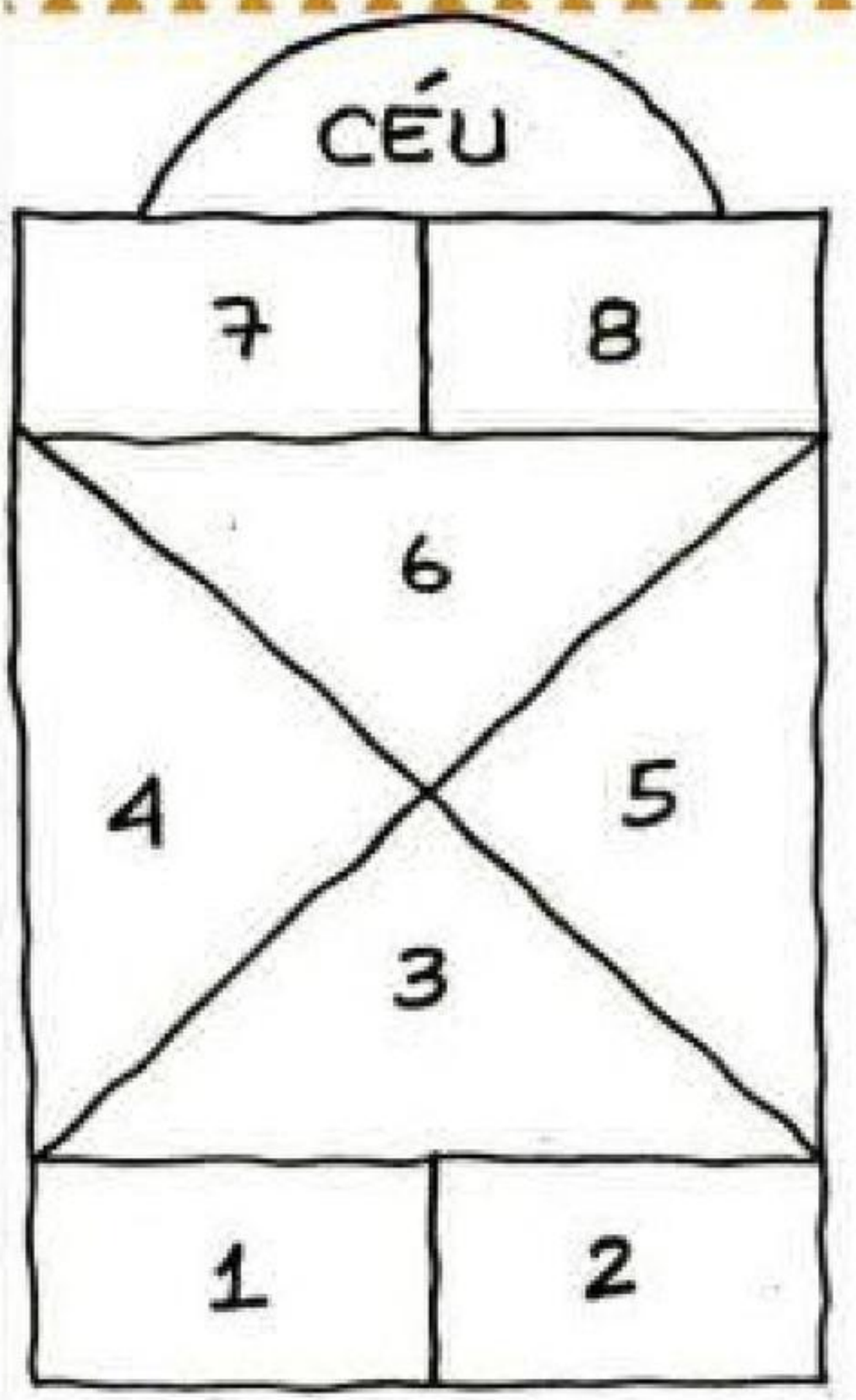




Existem vários tipos de *Amarelinha*. Você e seus amigos podem escolher um destes desenhos e riscá-lo no chão. Tirem a sorte pra saber quem vai começar. De frente para o desenho, o escolhido joga a pedra na casa número 1. Seguindo a ordem dos números, ele vai pulando casa por casa num pé só. É permitido colocar os dois pés no chão apenas quando houver uma casa ao lado da outra. Essa regra não vale para a *Amarelinha* em caracol, que tem que ser pulada sempre num pé só.

Chegando no *céu*, o jogador coloca os dois pés no chão e volta pulando da mesma forma. Ao alcançar a casa número 2, tem que pegar a pedra sem perder o equilíbrio e pular para fora do desenho.

Ele continua fazendo o mesmo com as outras casas, também seguindo a ordem dos números.



Quem conseguir passar por todas as casas vai até o *céu*, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Os demais não poderão pisar na casa marcada, mas o dono poderá até colocar os dois pés sobre ela. Se a pedra cair fora do jogo, ele não marca nada. Vence quem conseguir mais casas.

O Anjinho acabou entrando na brincadeira. O sapo, apesar de ótimo saltador, ficou de fora...

Perde a vez quem:

1 - pisar na casa onde estiver a pedrinha ou nas linhas do jogo;

2 - deixar cair a pedra na casa errada;

3 - não conseguir pegar a pedra.

Quando ganhar a vez novamente, o jogador recomeça de onde parou.

O Chefe Mandou

Todo mundo sabe o quanto a Mônica é mandona. Deve ser por isso que ela adora brincar de *O Chefe Mandou*. Nessa brincadeira, uma pessoa dá as ordens mais malucas e os outros têm que obedecer. Você e seus amigos sabem como é?

Em primeiro lugar, tirem a sorte para escolher o chefe. Quem for sorteado fica de frente para os demais e começa a dar ordens:

— ***O chefe manda pular num pé só.***

— ***O chefe manda imitar um cachorro.***

E assim por diante.

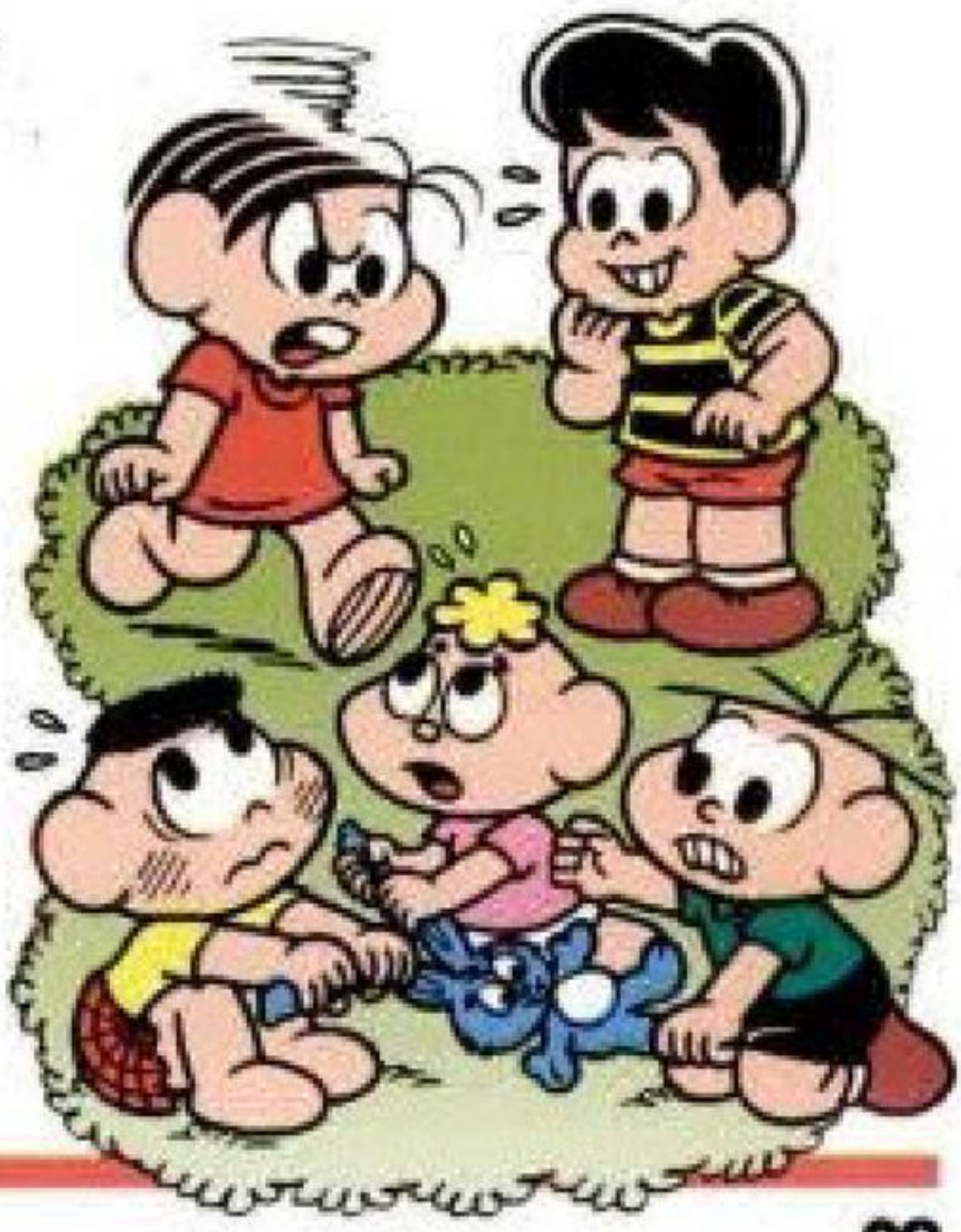
As ordens deverão ser ditas cada vez mais rápido. Os participantes só podem obedecer aquelas que começarem com "o chefe manda...". Quem atender a um comando que não começou com essas palavras cai fora. Aquele que ficar por último será o próximo chefe.

Existe também outro jeito de brincar, um pouco diferente. Por exemplo:

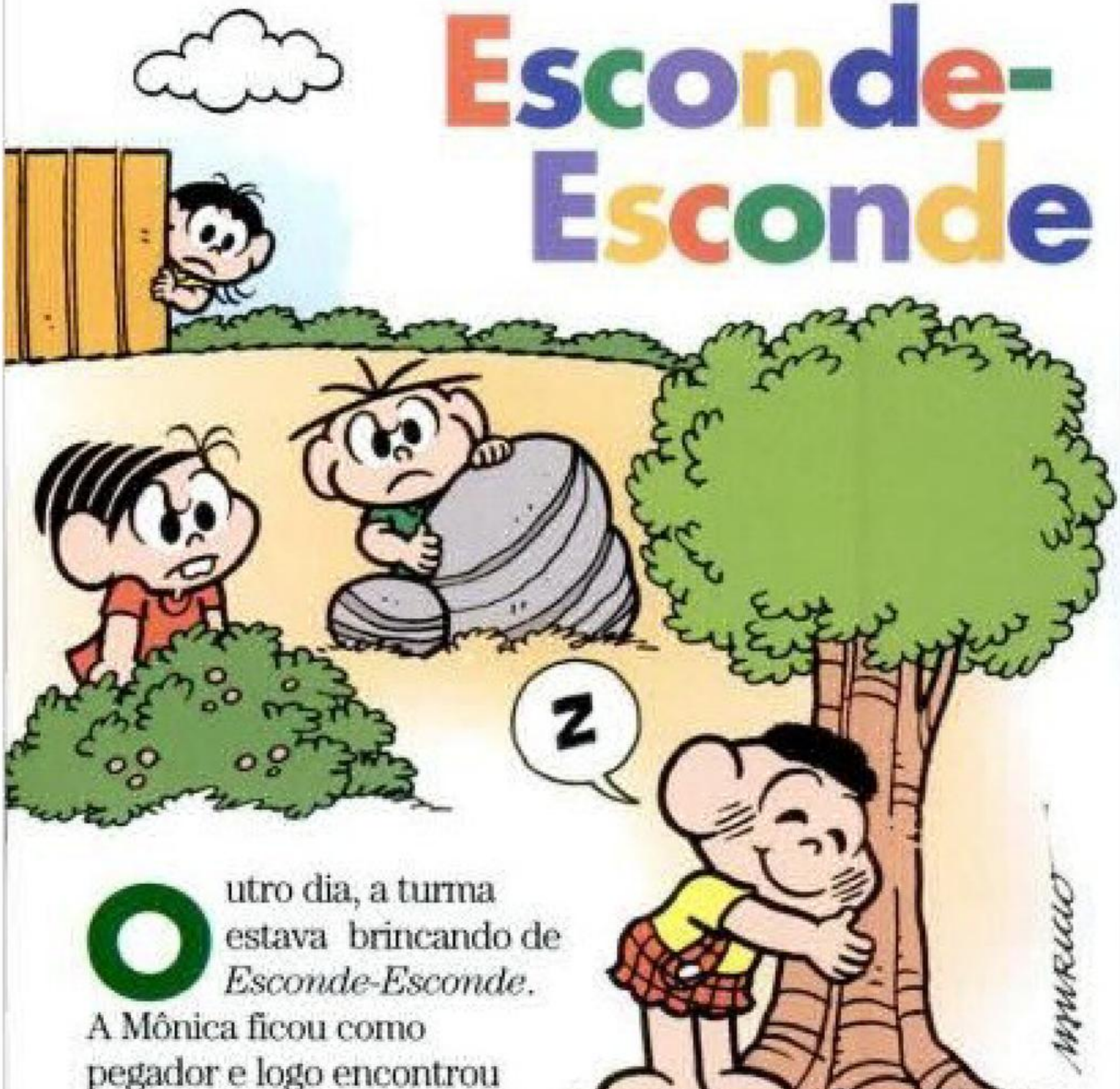
— ***O chefe manda levantar os dois braços.***

Se ao falar, o chefe levantar apenas um braço, os outros não deverão seguir a ordem. Quem obedecer é eliminado.

Um dia, durante essa brincadeira, adivinhe o que o Titi mandou? Que todos dessem nós nas orelhas do Sansão! Sem perder tempo, os meninos pularam em cima do coelhinho, mas a Mônica, rapidinho, mostrou pra eles quem era o chefe de verdade!



Esconde-Esconde



Outro dia, a turma estava brincando de *Esconde-Esconde*. A Mônica ficou como pegador e logo encontrou todo mundo, menos o Cebolinha. Quando já estava quase desistindo de procurá-lo, ela ouviu o Bidu latindo como um louco e foi ver o que acontecia. Adivinhe quem estava escondido dentro da casinha do Bidu?

Você e seus amigos já brincaram de *Esconde-Esconde*? É assim: tirem a sorte pra saber quem vai ser o pegador e escolham o lugar do pique: uma árvore, uma parede, um poste...

O sorteado vai "bater cara": ele apóia os braços no pique, fecha os olhos e conta até 50. Enquanto isso, os outros vão se esconder.

Quando terminar de contar, o pegador grita:

— Lá vou eu!

E começa a procurar os amigos. Assim que achar alguém, ele tem que bater a mão no pique e falar bem alto o nome do companheiro descoberto e o lugar onde está escondido. Por exemplo:

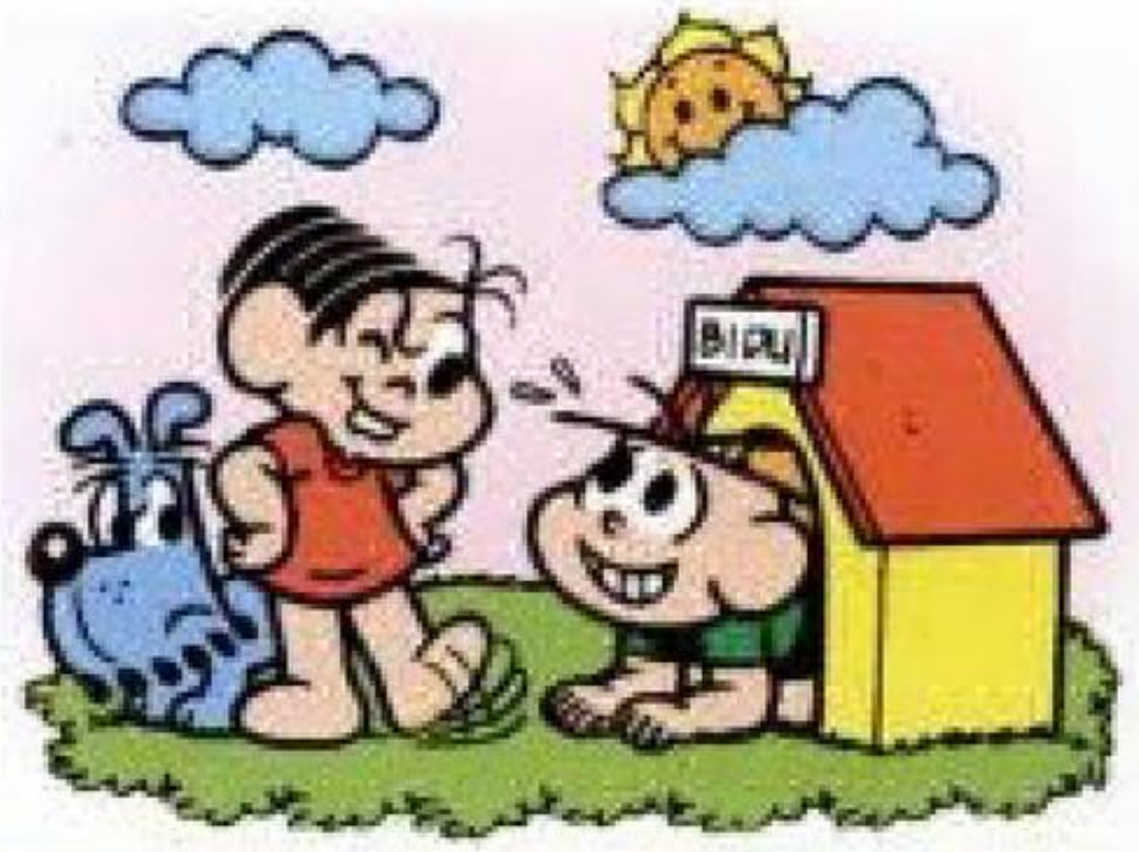
— João atrás da árvore! Um, dois, três!

Quem foi encontrado tem a chance de se salvar batendo a mão no pique antes do pegador, gritando:

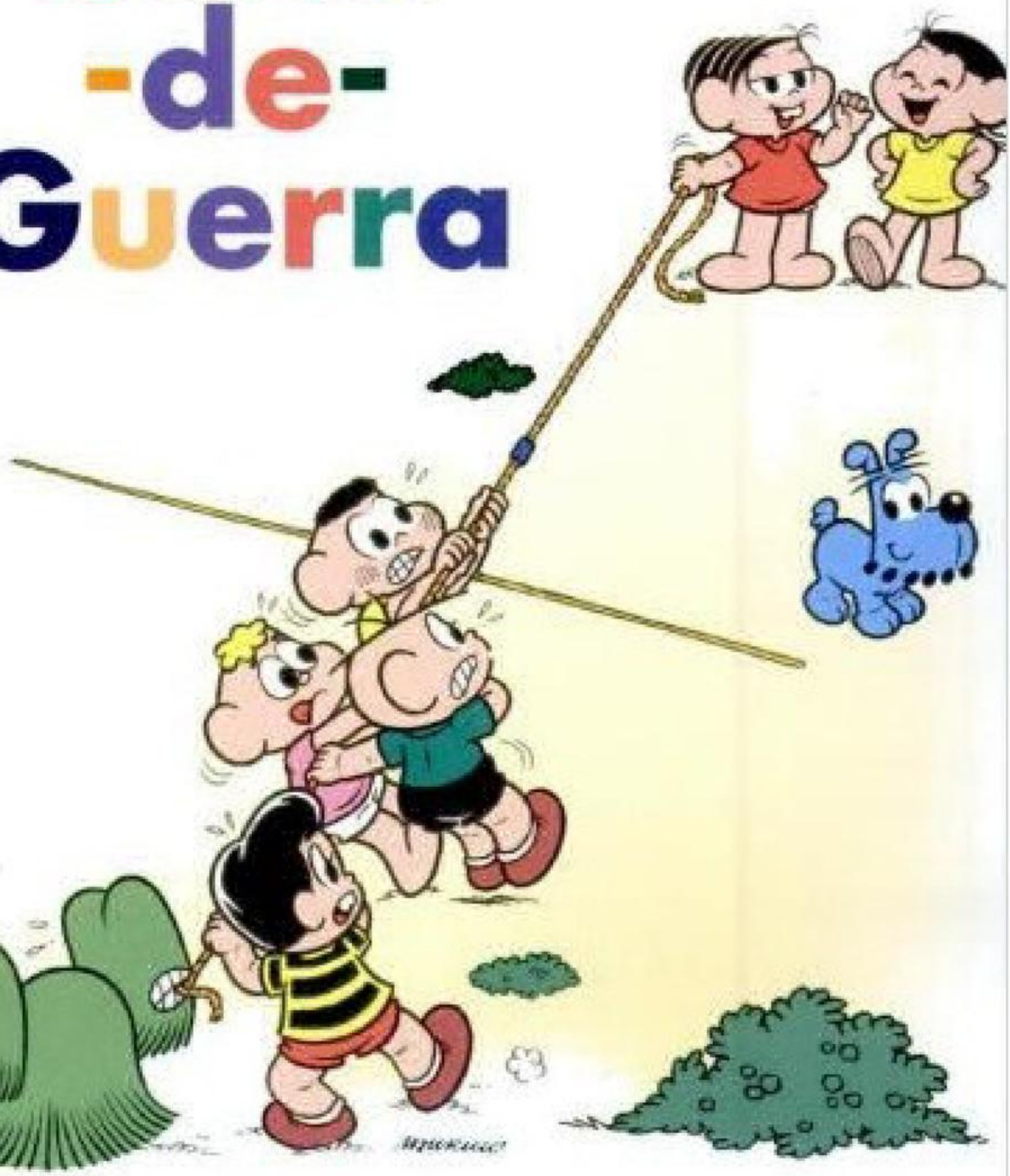
— Pique! Um, dois, três!

O pegador deve ficar sempre atento, pois se um participante sair do seu esconderijo e conseguir bater a mão no pique, ele salva os que já foram pegos.

O primeiro que foi descoberto será o próximo pegador. Se ele estiver salvo, o segundo participante pego é que vai bater cara, e assim por diante. Se todos tiverem sido salvos, o pegador continuará sendo o mesmo.



Cabo -de- Guerra



Volta e meia o Floquinho aparece com um "achado". Uma bola murcha, um osso roído, um sapato velho... Desta vez, ele veio com um pedaço de corda na boca. Aí, a turma logo teve a idéia de brincar de *Cabo-de-Guerra*.

É superdivertido. Você e sua turma podem brincar também. Descolem uma corda comprida e resistente. Marquem o meio da corda com um pedaço de fita e risquem uma linha no chão.

Dividam-se em dois grupos. Cada time fica de um lado da linha e segura firme a ponta da corda. O meio da corda deve ficar bem em cima da risca.

Contem até três e puxem a corda, tentando fazer o outro time ultrapassar a risca do chão. Vence o grupo que puxar o outro inteirinho para o seu lado.

Pra brincar de *Cabo-de-Guerra* com a Mônica, só teve um jeito. Ela ficou de um lado e a turma toda do outro. Até o Floquinho ajudou. No primeiro puxão, a turma quase entrou em órbita. A sorte é que caíram todos sobre a lona de um circo. A trapezista, logo que os viu, perguntou:

— Olá! Eu sou a Rainha da Corda Bamba. Por acaso vocês viram um pedaço de corda por aí?

Barra-Manteiga

Sempre dá confusão quando a turma brinca de *Barra-Manteiga*. É que levar umas palmadas faz parte da brincadeira. Então todo mundo quer deixar a Mônica de fora.

Veja como é gostoso brincar de *Barra-Manteiga*.

Pra começar, você e sua turma se dividem em dois

grupos de no mínimo três pessoas. Com giz, risquem no chão duas linhas distantes 30 passos uma da outra. Cada grupo fica atrás de uma linha.

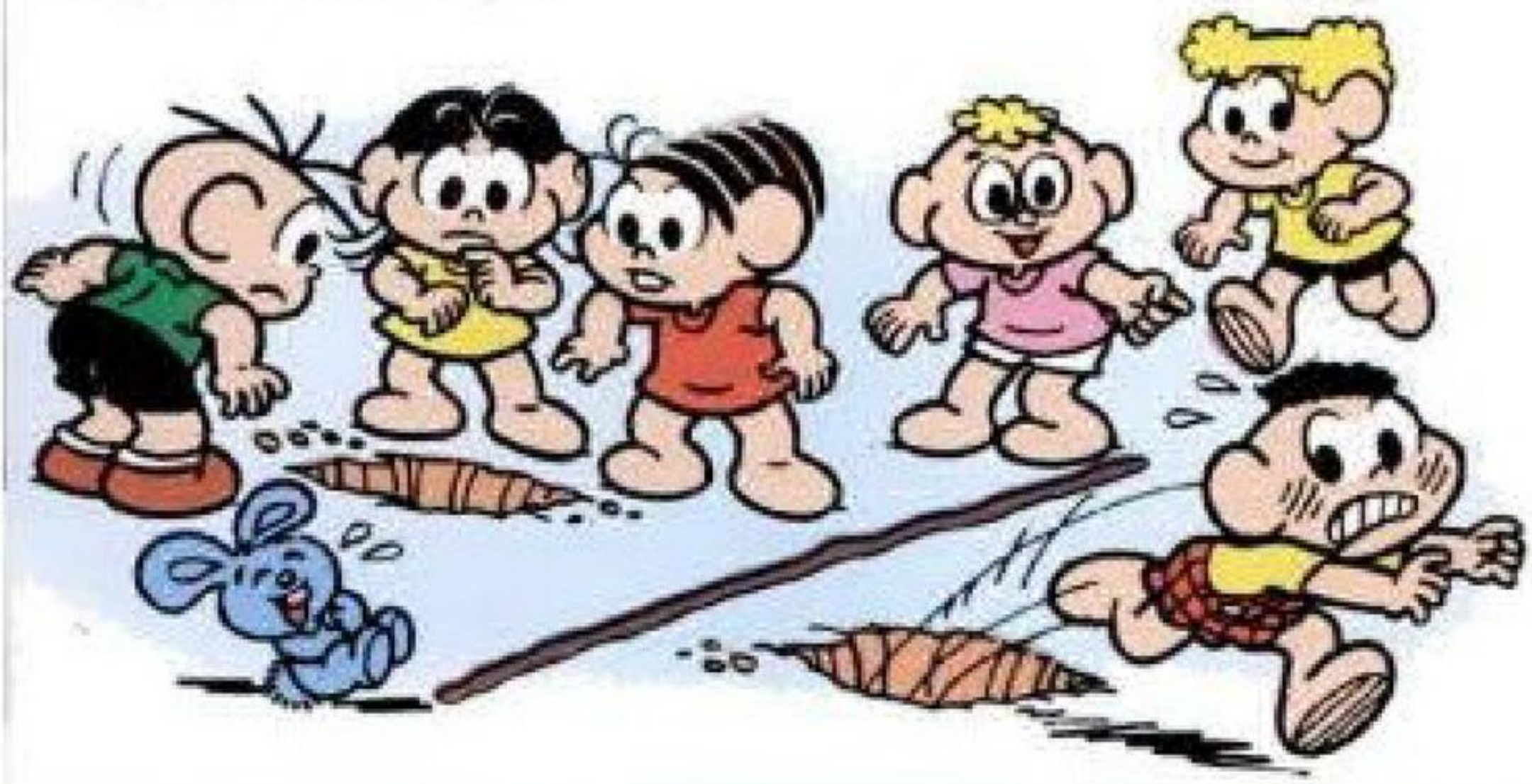
Tirem a sorte pra saber que grupo vai começar a brincadeira. O time escolhido se aproxima da linha do adversário, onde todos estarão com as mãos estendidas. Um dos participantes do grupo sorteado bate nas palmas das mãos dos colegas do outro time dizendo:

Bar-ra-man-tei-ga-na-fu-ça-da-ne-ga!

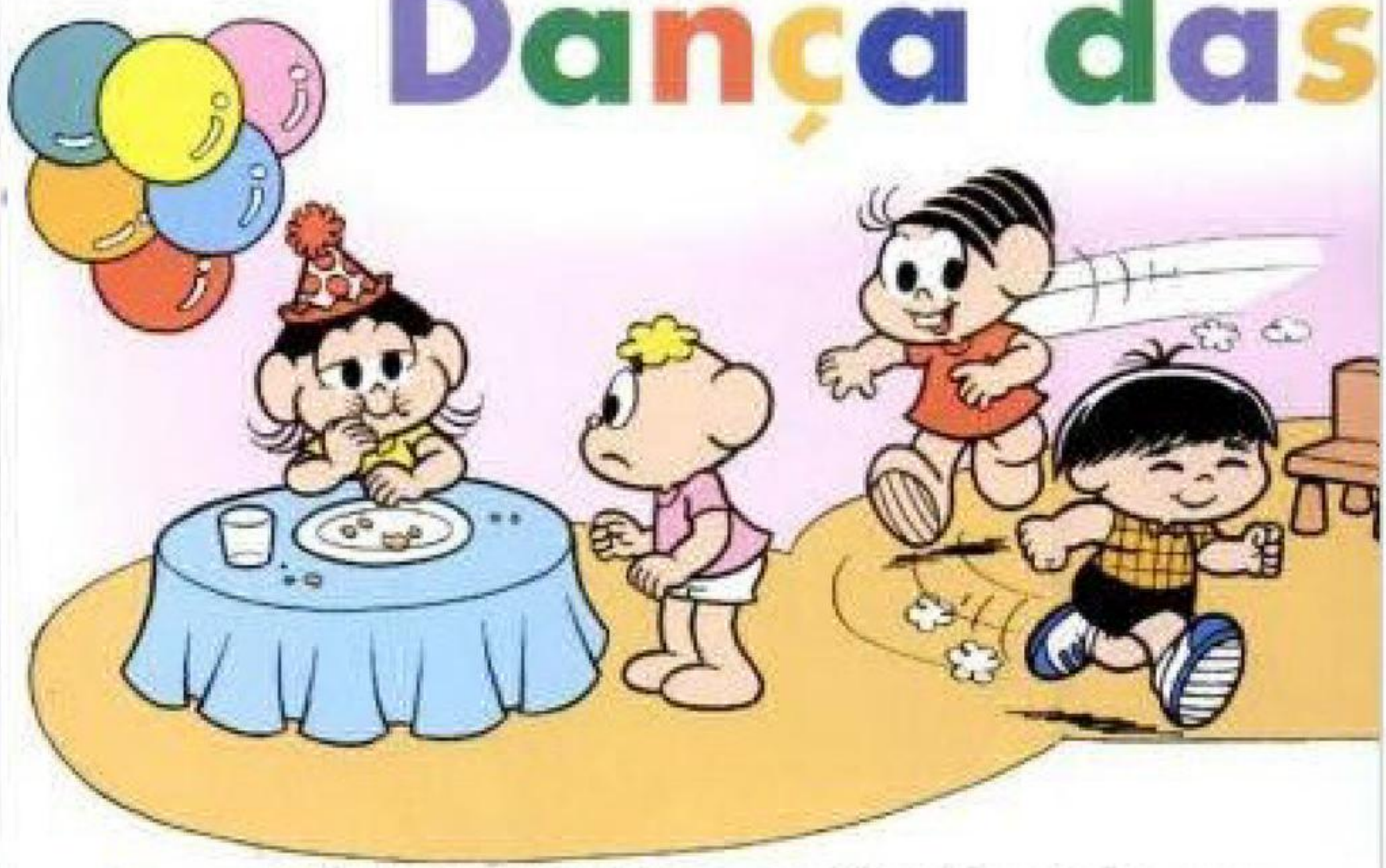
Quando disser a última sílaba, o *ga*, ele bate mais forte e sai correndo. Quem levou a última palmada sai atrás de quem bateu.

Os outros fazem o mesmo. O grupo que começou a brincadeira tem que fugir do outro time. Os que cruzarem a linha do seu território estão a salvo. Quem for agarrado muda de lado.

Depois, é a vez do outro grupo começar. Vence aquele que conseguir o maior número de pessoas.



Dança das



No dia do aniversário da Magali, aconteceu uma catástrofe. Ela comeu o bolo inteirinho *antes* dos convidados chegarem. Com velinhas e tudo! Então, pra animar a festa, a Mônica foi logo sugerindo a *Dança das Cadeiras*.

Se você e seus amigos quiserem brincar, escolham alguém pra ficar controlando a música. Depois, formem uma fileira ou um círculo com as cadeiras. Coloquem uma cadeira a menos do que o número de jogadores. Por exemplo: nove cadeiras para dez pessoas.

Ao som de uma música bem animada, comecem a rodar em volta das cadeiras com as mãos para trás. Quando a música parar,

Cadeiras

todos têm que sentar o mais rápido possível. Quem ficar em pé cai fora. Não esqueçam de tirar uma cadeira a cada nova rodada.

O vencedor é aquele que conseguir sentar quando sobrar uma cadeira.

A Mônica e o Nimbus ficaram para a última rodada. Quando a música parou, os dois acabaram sentando juntinhos e aí... CRÁS! A cadeira quebrou e eles foram direto pro chão.

Elefantinho Colorido

A Mônica chegou com uma novidade:

— Oi, turma! Aprendi uma brincadeira superlegal que chama *Elefantinho Colorido*. Vamos brincar?

De cara, o Cebolinha foi provocando:

— Nem *plecisa* dizer quem vai ser o elefantinho, Mônica!

— Você tem razão! —

retrucou a Mônica. — Agora mesmo estou vendo um elefantinho de olho roxo bem na minha frente!

Você e seus amigos conhecem a brincadeira *Elefantinho Colorido*? É assim: tirem a sorte pra saber quem vai ser o elefantinho. O sorteado diz:

— ***Elefantinho colorido!***

Os outros perguntam:

— ***De que cor?***

O elefantinho escolhe uma cor e responde. Então, rapidamente, os jogadores precisam tocar em alguma coisa da cor escolhida. Dois participantes não podem tocar juntos o mesmo objeto.

Quem não encontrar alguma coisa da cor que foi pedida fica de fora. A brincadeira continua até que reste apenas um jogador. Ele será o próximo elefantinho colorido.

A turma estava no auge da brincadeira quando a campainha tocou. A Mônica abriu a porta e quase caiu dura. Sabe quem era? Nada mais, nada menos do que o Jotalhão!

— Oi, gente! Será que eu posso brincar também?

Pega-Pega

Sempre que a turma brinca de *Pega-Pega*, a Mônica esquece que é só uma brincadeira e acaba acertando os meninos com o seu coelhinho. Da última vez, o Cebolinha foi logo avisando:

— A gente só *blinca* se você deixar o Sansão de *fola*, Mônica!

— É isso mesmo! — disse o Cascão. — Lembra daquela coelhada que levei a troco de nada? Fiquei o dia inteiro vendo estrelas!

— Hum, hum, hum! — ajudou o Humberto.

O jeito foi concordar com eles e colocar o Sansão pra descansar debaixo de uma árvore.

Você e seus amigos podem brincar de *Pega-Pega* de várias maneiras. Uma delas é assim: se um participante passar entre o pegador e o companheiro que está sendo perseguido, o pegador começa a correr atrás de quem cruzou a sua frente e só muda o alvo se, novamente, alguém atravessar o seu caminho.

Outra maneira engraçada de brincar é combinando com seus amigos que os jogadores estarão a salvo enquanto estiverem segurando o nariz com uma das mãos e um pé com a outra.

Há também um tipo de pega-pega em que o jogador pego tem que manter uma das mãos no lugar onde foi tocado pelo pegador e assim tentar agarrar os amigos.

A brincadeira estava indo muito bem, até que a Mônica notou duas orelhas azuis nas mãos do Cebolinha:

— O que vocês estão fazendo com o Sansão, seus moleques?

Sem parar de correr, o Cebolinha explicou:

— A *blincadeira* fica mais emocionante quando a gente tem um bom motivo *pla coler* de você, Mônica!

Então, o *Pega-Pega* começou pra valer!